

1. Record Nr.	UNISA996540323003316
Titolo	ESport in Recht und Gesellschaft // Margrit Seckelmann, Andreas H. Woerlein (Hrsg.)
Pubbl/distr/stampa	Baden-Baden : , : Nomos, , 2023
ISBN	3-7489-3996-5
Descrizione fisica	1 online resource (285 pages)
Collana	Schriften des Kompetenzzentrums eSport der Leibniz Universitat Hannover ; ; Band 2
Disciplina	794.8
Soggetti	eSports (Contests)
Lingua di pubblicazione	Inglese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di contenuto	Titelei/Inhaltsverzeichnis -- I. Geleitwort -- II. Der Anfang ist gemacht - Jahresbericht des Kompetenzzentrums fur die Jahre 2021-2023 -- 1. Zur Begriffsbestimmung - Was bleibt vom bisherigen Diskurs? -- 2. Aus dem Schatten in das Licht? Der rechtliche Status quo des eSports in Deutschland und Vorschlage zu seiner Fortentwicklung -- 3. Gaming, Gambling & eSport - glucksspielrechtliche Herausforderungen am Beispiel von Lootboxen und eSport-Wetten -- 4. Lootboxen - virtuelles Warenautomatenspiel oder Sofortauslosung im Internet? -- 5. NFT und eSport - Erfolgsrezept oder Risiko? -- 6. Blockchain, Smart Contracts und Tokenisierung: der Game-Changer fur den eSport? -- 7. Datenschutz im eSport - die Verarbeitung von Leistungsdaten zur Optimierung des Spielverhaltens -- 8. Cheating, Exploiting und Privatrecht - digitale Regeln und rechtliche Sanktionen? -- 9. Strafrechtliche Konsequenzen von Cheating und Doping im eSport -- 10. Kollektive Rechtswahrnehmung im Urheberrecht - braucht es eine "eSport-Verwertungsgesellschaft"? -- 11. Play hard, work hard - eSport als Fair Game? -- 12. eSport als Spiegel der digitalen Gesellschaft - eine Analyse der Plattformisierung des Okosystems -- 13. Zwischen Arbeitsgemeinschaft und Aktiengesellschaft - eSport an deutschen Universitaten -- III. Informationen zu den Autorinnen und Autoren.
Sommario/riassunto	Der Tagungsband des Kompetenzzentrums eSport der Leibniz Universitat Hannover beinhaltet, neben einleitendem Geleitwort und Jahresbericht, insgesamt dreizehn Beitrage zur rechtlichen und

sozialwissenschaftlichen Implementierung des eSports. Der juristische Schwerpunkt des ersten Tagungsbandes spiegelt den Charakter des eSport-Rechts als Querschnittsmaterie wider. Neben Beiträgen zu der (rechts-)politischen Einordnung, dem Datenschutz und dem Arbeitsrecht im eSport wird auch eine glücksspielrechtliche Einordnung von eSport-Wetten und Lootboxen vorgenommen. Darüber hinaus wird dem Phänomen der NFTs sowie der Blockchain-Technologie umfangreich Rechnung getragen. Auf weitere praxisnahe juristische Untersuchungen erfolgt schließlich eine Analyse der Plattformisierung des eSport-Ökosystems sowie des eSports an nationalen Hochschulen. Mit Beiträgen von Luis Blodorn | Carl Cevin-Key Coste, LL.B. | Jasmin Dolling, LL.B. | Adrian Fischer, LL.M. | RA Kai Korte | RAin Marisa Machacek LL.M. (UCL) | Lina Marquard, LL.B. | RAin Ann-Marie Sahn, Mag. iur. | Dr. Tobias M. Scholz | Prof. Dr. Margrit Seckelmann, M.A. | Patrick Semrau | Nicolas Thone, LL.M. | Fabian Will, Mag. iur. | RA Dr. Andreas H. Woerlein, LL.M. | Dr. Anton Zimmermann.
